

PEMBUATAN MODUL ELEKTRONIK DENGAN ANYFLIP BAGI GURU SMK ASSALAFIYAH MLANGI SLEMAN

Nanang Khuzaini^{1*}, Nuryadi², Djaelani Susanto³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematik, Universitas Mercu Buana Yogyakarta

*Korespondensi: nanang@mercubuana-yogya.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah ujung dari berkembangnya peradaban suatu bangsa. Pendidikan sebenarnya mempunyai arti yang lebih luas dari sekedar pembelajaran di kelas. Tetapi, lazim terjadi Ketika Pendidikan di sekolah baik SD, SMP, atau SMK dan sederajat kita mengenal istilah pembelajaran. Bagi guru, pembelajaran merupakan kegiatan wajib yang harus dilaksanakan, tidak terkecuali bagi guru SMK Asslafiyah Mlangi. Saat ini kita tidak memungkiri bahwa bidang teknologi mempunyai peranan penting dalam mempermudah kegiatan pembelajaran. Kemajuan teknologi dibarengi dengan mudahnya akses murid terhadap barang-barang elektronik seperti HP dan laptop merupakan keadaan yang harus dimanfaatkan dengan baik untuk tercapainya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penekanan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini ditujukan untuk mengolah hal tersebut, yaitu melatih guru untuk membuat modul pembelajaran elektronik secara mandiri menggunakan aplikasi *Anyflip* agar para siswa dapat memanfaatkan modul yang dibuat oleh guru dimanapun dan kapanpun. Dengan terampilnya guru membuat modul elektronik diharapkan guru dapat termotivasi untuk terus membuat modul secara elektronik sehingga para siswa menjadi mudah untuk mengaksesnya. Selanjutnya, dengan adanya modul elektronik yang dibuat oleh guru siswa dapat termotivasi untuk belajar karena materi pembelajaran dapat di akses dimanapun dan kapanpun.

Kata kunci: pembelajaran, modul elektronik, *anyflip*, guru

Abstract

Education is the end of the development of a nation's civilization. Education actually has a broader meaning than just learning in the classroom. However, it is common when education in schools, whether SD, SMP, or SMA and equivalent, we know the term learning. For teachers, learning is a mandatory activity that must be carried out, not least for teachers of SMK Asslafiyah Mlangi. Currently we do not deny that the field of technology has an important role in facilitating learning activities. Advances in technology coupled with easy access for students to electronic goods such as smartphone and laptops are conditions that must be utilized properly to achieve effective and fun learning. The emphasis of the Community Service Program (PkM) is aimed at processing this, namely training teachers to make electronic learning modules independently using the *Anyflip* application so that students can take advantage of the modules made by teachers anywhere and anytime. With the skill of the teacher in making electronic modules, it is hoped that teachers can be motivated to continue making electronic modules so that students can easily access them. Furthermore, with the electronic module made by the teacher, students can be motivated to learn because learning materials can be accessed anywhere and anytime.

Keywords: learning, electronic modul's, *anyflip*, teacher

1. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan terus berkembang tidak terkecuali dalam dunia Pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi dan informasi menuntut guru agar selalu melakukan inovasi dan improvisasi dalam melaksanakan pembelajaran (Suryosubroto, 2004). Penggunaan IT dalam pembelajaran adalah sesuatu yang sudah semestinya dilakukan untuk membantu siswa dalam memahami suatu materi pelajaran yang sedang dipelajari. Matematika merupakan mata pelajaran bersifat abstrak yang menyebabkan tidak sedikit siswa kesulitan dalam mempelajarinya (Hartati Sukirman, dkk: 1998).

Demikian juga dengan guru, tidak sedikit guru yang juga kesulitan dalam menyampaikan materi matematika karena keabstrakannya tersebut. Maka untuk memudahkan siswa dalam memahami materi matematika dalam pembelajaran perlu adanya suatu media yang dapat sedikit mempermudah untuk mempelajarinya (Nanang Fattah: 2000). Ditambah lagi apabila kita melihat sekarang ini, di era pandemi covid-19 yang tidak memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi di dalam kelas membuat materi yang dipelajari menjadi semakin sulit dikarenakan penjelasan guru yang tidak bisa disampaikan secara langsung di dalam kelas dan guru juga menggunakan fasilitas seadanya seperti hanya *Whatsapp Group* untuk menyampaikan materi yang sedang di pelajari.

Dengan istilah yang lebih mudah di pahami “di ajarkan di kelas saja sulit, apalagi jika diajarkan di luar kelas dan tidak secara langsung oleh guru, maka akan terasa lebih sulit”. Ketika siswa merasa kesulitan dalam belajar dan tidak menemukan jalan dalam menyelesaikannya maka timbullah

kebosanan dan menurunkan minat dalam kegiatan belajar siswa (Oteng Sutisna: 1989).

Dengan menggunakan buku elektronik yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Anyflip* diharapkan kesenjangan ini menjadi teratasi dimana siswa dapat belajar melalui buku elektronik yang bisa dibuka melalui *smartphone* mereka. Dengan adanya modul elektronik yang dapat dibuka melalui *smartphone* yang dapat dibawa kemana-mana dan dibuka dimana saja diharapkan hasil belajar siswa meningkat. Dilain sisi, guru juga menjadi lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran karena siswa diharapkan sudah membaca terlebih dahulu materi yang akan dipelajari.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang diterapkan terdiri dari 3 bagian yaitu identifikasi masalah mitra, pengumpulan data dan perencanaan solusi, serta implementasi solusi.

Identifikasi Masalah Mitra

Penyampain materi pelajaran oleh guru yang inovatif sangat diperlukan, diantaranya guru bisa memanfaatkan modul atau buku elektronik dalam menyampaikan materi pelajaran matematika. Hal ini akan membuat siswa lebih bisa belajar dimana saja karna lebih fleksibel dan ringan, bahkan bisa dibuka melalui *smartphone* milik siswa. Pemanfaatan IT seperti halnya *Platform Aniflip* untuk membuat modul elektronik dalam pembelajaran yang menarik bisa membantu guru membuat konten materi yang bagus dan menarik, sehingga selain membuat siswa lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari minat siswa juga menjadi lebih meningkat.

Berdasarkan hasil koordinasi dengan mitra PKM, maka disepakati bersama dalam perumusan masalah yang

menjadi prioritas utama untuk diselesaikan dan ditindaklanjuti. Adapun permasalahan utama mencakup bidang pendidikan, dan SDM. Setidaknya ada 2 masalah yang teridentifikasi yaitu permasalahan bidang pelaksanaan Pendidikan dan bidang sumber daya manusia. Permasalahan **bidang pelaksanaan Pendidikan** diantaranya: a) Guru kesulitan melaksanakan pembelajaran secara daring, b) Kurangnya pengetahuan tentang penggunaan platform yang bisa memfasilitasi pelaksanaan Pendidikan, c) Bahan pembelajaran yang di gunakan kurang inovatif. Selanjutnya permasalahan **bidang sumber daya manusia** meliputi: a) Guru yang bertugas merupakan guru-guru senior yang kesulitan untuk update pengetahuan tentang kemajian IT, b) Siswa kurang terfasilitasi dalam pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di dalam kelas, c) Minat siswa belajar menjadi kurang.

Pengumpulan Data Dan Perencanaan Solusi

Tahap pengumpulan data dilaksanakan pada bulan Mei dan Juni. Data yang dikumpulkan berupa modul-modul pembelajaran yang bersifat *hardcopy* atau dalam bentuk kertas. Tahap perencanaan solusi adalah tahap dimana pengabdian berdiskusi dengan mitra mengenai solusi permasalahan yang akan diterapkan berkaitan dengan dua masalah utama yaitu bidang pelaksanaan Pendidikan dan bidang sumber daya manusia. Adapun solusi yang diberikan adalah sebagai berikut: untuk permasalahan **bidang pelaksanaan Pendidikan** adalah : a) Melaksanakan sosialisasi terhadap para guru bahwa pembelajaran secara daring bisa dilaksanakan secara menarik dan efektif, b) Pengenalan platform-platform yang bisa di gunakan oleh para guru dalam membuat modul digital dalam

pembelajaran, c) Pembuatan modul digital pembelajaran secara daring yang menarik dan efektif. Selanjutnya solusi permasalahan **bidang sumber daya manusia** yang ditawarkan meliputi: a) Membuat pelatihan bagi guru dan memperkenalkan bahwa membuat modul digital dengan *Anyflip* sangatlah mudah, b) Memfasilitasi dan Mengarahkan siswa untuk memanfaatkan modul digital yang sudah dibuat oleh para guru, c) Memberikan pembelajaran dengan menggunakan media modul digital dalam pembelajaran

Implementasi Solusi

Implementasi solusi tentunya dilakukan berdasar perencanaan pelaksanaan solusi yang sudah direncanakan. Dalam hal ini tentunya akan dibagi menjadi 2 juga terkait implementasi solusi. Implementasi solusi **bidang pelaksanaan Pendidikan** meliputi: a) Transfer pengetahuan melalui kegiatan sosialisasi dan penyuluhan pembuatan modul digital dalam pembelajaran dengan menggunakan platform Aniflip, b) Membimbing dan mendampingi para guru dalam pembuatan modul digital dalam pembelajaran dengan menggunakan platform *Anyflip*.

Selanjutnya implementasi solusi **bidang sumber daya manusia** meliputi: a) Transfer pengetahuan melalui kegiatan sosialisasi dan penyuluhan pembuatan modul digital dalam pembelajaran dengan menggunakan *platform Aniflip*, b) Memberikan penyuluhan kepada guru cara untuk meningkatkan minat siswa, c) Memperkenalkan dan memberikan edukasi kepada siswa bagaimana cara pemanfaatan modul digital yang sudah di buat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) Program Studi

Pendidikan Matematika Universitas Mercu Buana Yogyakarta bermitra dengan SMK Assalafiyah Mlangi Sleman yang berjarah kurang lebih 16 kilometer dari Universitas Mercu Buana Yogyakarta. SMK Assalafiyah Mlangi-Sleman mempunyai guru sebanyak 15 guru mata pelajaran.

Setelah masalah dapat diidentifikasi, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Mei dan Juni 2022. Dokumen yang berhasil dikumpulkan berupa informasi dan buku-buku pegangan siswa yang masih berupa *hardcopy*, maka ditarik kesimpulan bahwa ada dua masalah besar yaitu



Gambar 1. Pelaksanaan pelatihan pembuatan modul elektronik

Tahap pertama yang dilakukan dalam PkM ini adalah melakukan identifikasi masalah. Dalam komunikasi bersama dengan mitra yaitu SMK Assalafiyah Mlangi Sleman, didapatkan informasi bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan ketika pandemi covid-19 mengalami kesulitan. Penyebabnya antara lain adalah kurangnya referensi pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa, dikarenakan referensi berupa buku pelajaran bentuknya adalah *hardcopy* yang hanya ada di perpustakaan sekolah. Sedangkan siswa harus belajar dari rumah dan asrama pondok pesantren. Selain itu, jika guru harus berinovasi menggunakan buku atau modul elektronik, para guru masih kesulitan dalam membuatnya.

Identifikasi masalah ini dilaksanakan dilakukan dua kali pada bulan Maret dan April 2022.

masalah pada pelaksanaan pembelajaran dan masalah pada sumber daya manusia yang akan melaksanakannya. Pada tahap ini koordinasi dengan pihak sekolah SMK Assalafiyah Mlangi-Sleman tetap dilakukan.

Tahap selanjutnya yaitu perencanaan solusi. Pada tahap ini TIM PkM Pendidikan Matematika Universitas Mercu Buana Yogyakarta mencoba untuk Menyusun solusi dengan berkoordinasi dengan pihak sekolah SMK Assalafiyah Mlangi-Sleman. Titik poin berkaitan dengan masalah pelaksanaan pembelajaran dan masalah sumberdaya manusia direncanakan akan dilaksanakan pelatihan pembuatan modul elektronik dengan menggunakan *platform Anyflip*. Pelatihan direncanakan dilaksanakan pada bulan September 2022. Tahap perencanaan solusi dilaksanakan sesuai rencana yaitu pada bulan Juli 2022.

Tahap terakhir yang dilakukan oleh tim PkM Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Mercu Buana Yogyakarta yaitu Pelaksanaan kegiatan atau implementasi solusi yaitu pelatihan pembuatan modul elektronik menggunakan *platform Anyflip*. Tahap ini dilaksanakan setelah koordinasi dengan pihak sekolah SMK Assalafiyah Mlangi-Sleman, tepatnya pada hari Kamis tanggal 22 September 2022. Acara pelatihan pembuatan modul elektronik menggunakan platform Anyflip bertempat di Lab Multimedia SMK Assalafiyah Mlangi Sleman. Peserta yang diundang dalam acara sosialisasi ini adalah Kepala Sekolah dan semua guru yang berada di lingkungan SMK Assalafiyah Mlangi dengan jumlah 15 guru.

Antusiasme peserta pada pelatihan ini sangat baik, dilihat dari jumlah peserta yang hadir sebanyak 15 peserta. Kegiatan pelatihan berlangsung selama 3 jam 30 menit, dimulai pukul 09.00 sampai pukul 12.30. kegiatan ini disambut baik oleh kepala sekolah SMK Assalafiyah Mlangi-Sleman beliau mengatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi guru di sekolah tersebut. Harapan dari peserta bahwa PkM berlanjut tidak hanya pada tahun ini tetapi pada tahun-tahun mendatang dengan membawa program lain karena masalah teknologi pembelajaran terus berkembang dan selalu mengalami perkembangan yang dinamis.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim PkM Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Mercu Buana Yogyakarta dengan mitra SMK Assalafiyah Mlangi Sleman sudah dilaksanakan. Kegiatan tersebut disambut baik oleh kepala sekolah dan

guru SMK Assalafiyah Mlangi Sleman. Pelatihan pembuatan modul elektronik menggunakan platform Anyflip berguna untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui modul yang di sajikan secara elektronik. Sehingga, dengan adanya modul yang disajikan secara elektronik dan dapat di akses melalui smartphone, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

REFERENSI

- Suryosubroto. (2004). Manajemen Pendidikan di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta
- Hartati Sukirman, dkk. (1998). Administrasi dan Supervisi Pendidikan. Yogyakarta: UPP IKIP Yogyakarta.
- Hoy, Wayne K. & Miskel, Cecil G. (2008). Educational Administration; Theory, Research, and Practice. New York: McGraw-Hill International.
- Nanang Fattah. (2000). Landasan Manajemen Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oteng Sutisna. (1989). Administrasi Pendidikan: Dasar Teoretis untuk Praktek Profesional. Bandung: Angkasa.
- Soekarto Indrafachrudi. (1994). Mengantar Bagaimana Memimpin Sekolah yang Baik. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Soewadji Lazaruth. (1988). Kepala Sekolah dan Tanggung Jawabnya. Yogyakarta: Kanisius